

مرجع کاربردی

Corel Draw X7

مؤلف: معصومه علیمحمدی

سرشناسه	: غلیمحمدی، معصومه - ۱۳۶۳
عنوان و نام پدیدآور	: مرجع کاربردی Corel Draw X7 - معصومه غلیمحمدی
مشخصات نشر	: نبض دانش
مشخصات ظاهری	: ۳۳۳ صفحه مصور، جدول، نمودار
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۹۴۸۸۱-۶-۲
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیپا
موضوع	: کورل دراو!
رده بندی کنگره	: ۱۳۹۳ م ۴ ع ۸ / T ۳۸۵
رده بندی دیویی	: ۰۰۶/۶۸۶
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۶۴۶۳۰۷

این اثر مشمول قانون حمایت مؤلفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ است هرکس تمام یا قسمتی از این اثر را بدون اجازه ناشر، نشر یا پخش کند مورد پیگیری قانونی قرار خواهد گرفت.



نبض دانش

تلفن و فکس: ۶۶۵۶۹۸۸۱-۳

۶۶۹۲۳۳۳۲

همراه: ۰۹۱۲۷۸۵۶۵۱۵

مرکز پخش: میدان انقلاب - اول کارگر جنوبی - کوچه رشتچی - روبروی دانشگاه علمی کاربردی - پلاک ۹

عنوان	 مرجع کاربردی Corel Draw X7
مؤلفین	 معصومه غلیمحمدی
ناشر	 نبض دانش
سال چاپ	 ۱۳۹۳
نوبت چاپ	 اول
تیراژ	 ۱۱۰۰
قیمت با دی وی دی	 ۱۸۰۰۰۰ ریال

ISBN: 978-600-94881-6-2

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۴۸۸۱-۶-۲

پست الکترونیکی info@sohadanesh.com

فروشگاه اینترنتی شماره: www.sohadanesh.ir

فهرست مطالب

- ۱-۱) معرفی نرم افزار ۱۳
- ۱-۱-۱) قابلیت های کلیدی نرم افزار ۱۴
- ۲-۱) نحوه نصب نرم افزار ۱۵
- ۱) فصل اول: شروع به کار در محیط نرم افزار و تسلط بر ابزارها ۱۷
- ۱-۱) مفاهیم و اصطلاحات کورل دراو ۱۸
- ۲-۱) آشنایی با محیط کورل دراو ۱۹
- ۳-۱) شروع به کار در محیط نرم افزار ۲۰
- ۴-۱) معرفی ابزارهای ترسیم در محیط کورل ۲۳
- ۵-۱) ترسیم مستطیل ۴۳
- ۶-۱) روش های انتخاب یک شکل ۴۵
- ۱-۶-۱) استفاده از ابزار Pick ۴۵
- ۲-۶-۱) روش های انتخاب تمام اشیا ۴۶
- ۳-۶-۱) عملکرد گزینه Nudge در حرکت اشیا ۴۷
- ۷-۱) تغییر اندازه اشیا ۴۷
- ۱-۷-۱) تغییر دادن سایز با استفاده از ابزار Pick ۴۸
- ۸-۱) ذخیره فایل ۴۸
- ۹-۱) استفاده از قابلیت UNDO و REDO ۵۰
- ۱۰-۱) مشاهده مشخصات فایل ۵۱
- ۱۱-۱) گرفتن نسخه پشتیبان - BACKUP ۵۳
- ۱۲-۱) بستن فایل ۵۴

۵۶	۱۳-۱) باز کردن فایل.....
۵۶	۱۴-۱) اضافه کردن صفحه به فایل و یا حذف صفحه.....
۵۷	۱۵-۱) تغییر نام صفحه.....
۵۹	۱۶-۱) کپی کردن صفحه.....
۶۱	۱۷-۱) تغییر جهت صفحه.....
۶۳	۱۸-۱) حذف چند صفحه باهم.....
۶۳	۱۹-۱) افزودن چندین صفحه به فایل.....
۶۴	۲۰-۱) تغییر اندازه صفحات فایل.....
۶۶	۲۱-۱) تعریف پس زمینه برای صفحات.....
۷۰	۲۲-۱) تغییر ترتیب صفحات.....
۷۲	۲۳-۱) استفاده از خط کش.....
۷۴	۲۳-۱-۱) تغییر واحد اندازه گیری خط کش.....
۷۵	۲۴-۱) صفحه شطرنجی (GRID).....
۷۶	۲۵-۱) مشخصات فایل (DOCUMENT PROPERTIES).....
۷۷	۲۶-۱) ترسیم با استفاده از ابزار ترسیم آزاد و اعمال یکسری تنظیمات.....
۸۰	۲۷-۱) دوران شکل.....
۸۱	۲۸-۱) قرینه کردن شکل.....
۸۱	۲۹-۱) تغییر ضخامت و نوع خط.....
۸۳	۳۰-۱) ترسیم با استفاده از ابزار بزیه.....
۸۳	۳۱-۱) ابزار رسانه هنری (ARTISTIC MEDIA).....
۹۰	۳۲-۱) ویرایش خطوط با استفاده از ابزار SHAPE.....
۹۲	۳۳-۱) شناخت گره های شکل و نحوه اضافه و یا حذف کردن گره ها.....
۹۹	۳۴-۱) استفاده از ابزار PEN.....
۱۰۰	۳۵-۱) فرمان وارد کردن (IMPORT).....
۱۰۲	۳۶-۱) صادر کردن EXPORT.....
۱۰۳	۳۷-۱) تبدیل فایل PDF.....

- ۱۰۴ (۳۸-۱) وارد کردن تصویر از طریق اسکنر
- ۱۰۵ (۳۹-۱) ابزار بزرگ‌نمایی (ZOOM)
- ۱۰۷ (۴۰-۱) استفاده از ابزار دست (HAND TOOL)
- ۱۰۷ (۴۱-۱) حالت‌های نمایش تصویر (VIEW)
- ۱۰۸ (۱-۴۱-۱) حالت نمایش قاب سیمی (Wireframe)
- ۱۰۸ (۲-۴۱-۱) حالت نمایش Draft
- ۱۰۸ (۳-۴۱-۱) حالت نمایش نرمال Normal
- ۱۰۸ (۴-۴۱-۱) حالت نمایش Enhanced
- ۱۰۹ (۴۲-۱) انجام ویرایش‌های گرافیکی
- ۱۱۴ (۴۳-۱) شناخت فرمان‌های منوی EDIT
- ۱۱۴ (۱-۴۳-۱) فرمان Undo و Redo
- ۱۱۵ (۲-۴۳-۱) فرمان تکرار Repeat
- ۱۱۵ (۳-۴۳-۱) فرمان Paste Special
- ۱۱۶ (۴-۴۳-۱) فرمان Duplicate
- ۱۱۷ (۵-۴۳-۱) فرمان Clone
- ۱۱۸ (۶-۴۳-۱) کپی کردن مشخصات آبجکت‌های ترسیم‌شده
- ۱۱۸ (۴۴-۱) گروه کردن اشیاء (GROUP)
- ۱۲۰ (۴۵-۱) ترکیب کردن اشیاء انتخاب‌شده COMBINE
- ۱۲۰ (۴۶-۱) فرمان قفل کردن (LOCK)
- ۱۲۱ (۴۷-۱) فرمان CONVERT OUTLINE TO OBJECT
- ۱۲۳ (۴۸-۱) فرمان TRANSFORMATIONS
- ۱۲۳ (۱-۴۸-۱) فرمان تغییر مکان (Position)
- ۱۲۴ (۲-۴۸-۱) فرمان چرخش (Rotation)
- ۱۲۴ (۳-۴۸-۱) فرمان تغییر مقیاس (Scale)
- ۱۲۵ (۴-۴۸-۱) تغییر اندازه شیء (Size)
- ۱۲۶ (۵-۴۸-۱) فرمان اریب کردن (Skew)

۱۲۷	فرمان تراز و توزیع اشیا (Align and Distribute)	۶-۴۸-۱
۱۲۸	شناخت اصول مرتب‌سازی (ORDERS)	۴۹-۱
۵۰-۱	ویرایش و تغییر در اشیا با ابزارهای جعبه‌ابزار با استفاده از ابزار زیر کردن (ROUGHEN)	
۱۳۰	(BRUSH)	
۱۳۳	فصل دوم: نحوه کار با ابزار متن و جاگذاری جدول	۲
۱۳۵	متن هنری (ARTISTIC TEXT)	۱-۲
۱۳۸	ایجاد متن پاراگرافی (PARAGRAPH TEXT)	۲-۲
۱۴۰	ویرایش متن (EDIT TEXT)	۳-۲
۱۴۱	تنظیمات متن (TEXT PROPERTIES)	۴-۲
۱۴۲	ستون‌بندی متن (COLUMNS)	۵-۲
۱۴۴	قرار دادن متن بر مسیر (FIT TEXT TO PATH)	۶-۲
۱۴۶	جداسازی متن از مسیر (Break Text Apart)	۱-۶-۲
۱۴۶	صاف کردن متن (Straighten Text)	۲-۶-۲
۱۴۷	چیدن متن در اطراف اشکال (WRAP PARAGRAPH)	۷-۲
۱۴۹	ویرایش متن توسط ابزار SHAPE TOOL	۸-۲
۱۵۰	تغییر یک حرف از متن	۹-۲
۱۵۱	عملکرد فرمان CONVERT TO CURVE روی متن	۱۰-۲
۱۵۳	کار با جدول TABLE	۱۱-۲
۱۵۵	افزافه کردن سطر و ستون به جدول	۱-۱۱-۲
۱۵۶	انتخاب سلول، سطر، ردیف و یا کل جدول	۲-۱۱-۲
۱۵۶	حذف سطر و یا ستون	۳-۱۱-۲
۱۵۶	هم‌سایز کردن سلول‌ها	۴-۱۱-۲
۱۵۷	یکی کردن سلول‌ها	۵-۱۱-۲
۱۵۷	تقسیم کردن سلول	۶-۱۱-۲
۱۵۸	تغییر رنگ پس‌زمینه جدول	۷-۱۱-۲

۱۵۹	نمایش و عدم نمایش حاشیه جدول (Border)	۸-۱۱-۲
۱۶۱	فصل سوم: توانایی کار با لایه‌ها	۳
۱۶۴	ترسیم و ایجاد اشیا در لایه	۱-۱-۳
۱۶۵	جابه‌جایی لایه‌ها، صفحات و محتویات آن‌ها	۲-۳
۱۶۶	کلیک راست کردن بر روی صفحه در محیط Object Manager	۱-۲-۳
۱۶۷	نمایش دادن، قفل کردن و چاپ کردن لایه‌ها	۳-۳
۱۶۸	بررسی حالت‌های مشاهده و ویرایش در پالت OBJECT MANAGER	۴-۳
۱۶۹	صفحه اصلی (MASTER PAGE)	۵-۳
۱۷۰	لایه GUIDES	۶-۳
۱۷۱	لایه GRID	۷-۳
۱۷۱	لایه DESKTOP	۸-۳
۱۷۳	فصل چهارم: توانایی ایجاد جلوه‌های مختلف	۴
۱۷۴	شناخت اصول کار با مجموعه ابزار تعاملی	۱-۴
۱۷۵	جلوه آمیختگی (BLEND)	۲-۴
۱۷۶	معرفی جعبه ابزار Blend	۱-۲-۴
۱۸۵	جلوه کانتور (CONTOUR)	۳-۴
۱۸۶	معرفی جعبه ابزار Contour	۱-۳-۴
۱۹۰	جلوه اعوجاج (DISTORTION TOOL)	۴-۴
۱۹۶	جلوه سایه گذاری (DROP SHADOW)	۵-۴
۱۹۷	معرفی جعبه ابزار Drop Shadow	۱-۵-۴
۲۰۰	جلوه پوشش (ENVELOPE)	۶-۴
۲۰۲	جلوه برجستگی (EXTRUDE)	۷-۴
۲۱۱	جلوه شفافیت (TRANSPARENCY)	۸-۴
۲۱۴	افکت لنز LENS	۹-۴
۲۱۶	لنز Brighten	۱-۹-۴

۲۱۸	Color Add	لنز	(۲-۹-۴)
۲۱۸	Color Limit	لنز	(۳-۹-۴)
۲۱۹	Custom Color Map	لنز	(۴-۹-۴)
۲۱۹	Fish Eye	لنز	(۵-۹-۴)
۲۲۰	Heat Map	لنز	(۶-۹-۴)
۲۲۰	Invert	لنز	(۷-۹-۴)
۲۲۱	Magnify	لنز	(۸-۹-۴)
۲۲۱	Tinted Grayscale	لنز	(۹-۹-۴)
۲۲۲	Transparency	لنز	(۱۰-۹-۴)
۲۲۲	Wireframe	لنز	(۱۱-۹-۴)
۲۲۳	(ADD PERSPECTIVE)	ایجاد جلوه پرسپکتیو	(۱۰-۴)
۲۲۳	Perspective	فرمان	(۱-۱۰-۴)

(۵) فصل پنجم: تبدیل تصاویر بیت‌مپ (نقشه بیتی) به وکتور (برداری) و بالعکس ۲۲۵

۲۲۶	(CONVERT TO BITMAP)	تبدیل تصاویر برداری به نقشه بیتی	(۱-۵)
۲۲۸	CROP BITMAP	فرمان	(۲-۵)
۲۲۹	(RESAMPLE BITMAP)	بازسازی تصاویر نقشه بیتی	(۳-۵)
۲۳۰	BITMAP COLOR MASK	فرمان	(۴-۵)
۲۳۲	(COLOR MODE)	مدهای رنگی	(۵-۵)
۲۳۳	CMYK	مد رنگی	(۱-۵-۵)
۲۳۳	RGB	مد رنگی	(۲-۵-۵)
۲۳۳	CMY	مد رنگی	(۳-۵-۵)
۲۳۴	Web Safe Colors	مد رنگی	(۴-۵-۵)
۲۳۴	HSB	مد رنگی	(۵-۵-۵)
۲۳۴	LAB	مد رنگی	(۶-۵-۵)
۲۳۴	Gray Scale	مد رنگی	(۷-۵-۵)

۲۳۵	MODE منوی	۵-۶
۲۳۶	Black and White(1-bit) گزینه	۵-۶-۱
۲۳۸	Gray Scale (8-bit) . گزینه	۵-۶-۲
۲۳۸	Duotone (8-bit) گزینه	۵-۶-۳
۲۴۰	Palette (8-bit) گزینه	۵-۶-۴
۲۴۰	ویرایش رنگ و نور تصاویر	۵-۷-۷
۲۴۱	تضاد نور و رنگ (Contrast Enhancement)	۵-۷-۱
۲۴۲	هم ترازای خودکار (Local Equalization)	۵-۷-۲
۲۴۳	منحنی فام (Tone Curve)	۵-۷-۳
۲۴۵	Brightness, Contrast, Intensity روشنایی، تضاد و شدت	۵-۷-۴
۲۴۶	تعاادل رنگ (Color Balance)	۵-۷-۵
۲۴۷	گاما (Gamma)	۵-۷-۶
۲۴۸	رنگ، اشباع و روشنی (Hue/Saturation/Lightness ...)	۵-۷-۷
۲۴۹	رنگ انتخابی (Selective Color)	۵-۷-۸
۲۵۰	جایگزینی رنگ (Replace Color)	۵-۷-۹
۲۵۲	رنگ زدایی (Desaturate)	۵-۷-۱۰
۲۵۲	فرمت‌های پشتیبانی شده توسط COREDRAW	۵-۸
۲۵۴	تبدیل تصویر BITMAP به تصویر برداری	۵-۹
۲۵۵	فصل ششم: کار با فیلترها	۶
۲۵۷	نصب PLUG-INS	۶-۱
۲۵۹	فیلترهای سه بعدی (3D EFFECT)	۶-۲
۲۶۱	فیلترهای گروه جلوه‌های هنری (ART STROKES)	۶-۳
۲۶۲	فیلترهای گروه BLUR (محو شدن)	۶-۴
۲۶۴	فیلترهای گروه CAMERA (دوربین عکاسی)	۶-۵
۲۶۵	فیلترهای گروه COLOR TRANSFORM (دگرگونی رنگ)	۶-۶

۲۶۶		فیلترهای گروه Contour	(۱-۶-۶)
۲۶۷		گروه فیلترهای CREATIVE (خلاقانه)	(۷-۶)
۲۶۸		فیلترهای گروه DISTORT (تحریف کننده)	(۸-۶)
۲۷۰		فیلترهای گروه NOISE (نویز)	(۹-۶)
۲۷۱		فیلترهای SHARPEN (واضح کننده)	(۱۰-۶)
۲۷۳		فصل هفتم: طراحی صفحات وب با استفاده از کورل دراو	(۷)
۲۷۴		طراحی صفحات وب در CORELDRAW	(۱-۷)
۲۷۴		نوار ابزار اینترنت	(۱-۱-۷)
۲۷۵		ایجاد Rollover در طراحی دکمه های وب	(۲-۱-۷)
۲۷۸		کاربرد اشیا در وب	(۳-۱-۷)
۲۸۰		زبانۀ اینترنت در پالت Object Properties	(۴-۱-۷)
۲۸۱		فرمت های سازگار در وب	(۵-۱-۷)
۲۸۳		ایجاد متن سازگار با وب	(۶-۱-۷)
۲۸۴		ایجاد پس زمینه برای صفحه های وب	(۷-۱-۷)
۲۸۵		تنظیم ابعاد صفحه وب	(۸-۱-۷)
۲۸۷		فصل هشتم: سیمبل ها و تراز اشياء	(۸)
۲۸۸		مراحل ساخت یک سیمبل	(۱-۸)
۲۹۰		ویرایش سیمبل ساخته شده	(۲-۸)
۲۹۴		نحوه استفاده از سیمبل	(۳-۸)
۲۹۵		نحوه تبدیل سیمبل به شیء REVERT TO OBJECT	(۴-۸)
۲۹۶		انتقال سیمبل ساخته شده به کتابخانه سیمبل ها	(۵-۸)
۲۹۹		مشاهده سیمبل های موجود در یک فایل	(۶-۸)
۳۰۱		فصل نهم: پروژه های کاربردی با استفاده از کورل	(۹)
۳۰۲		آموزش بارکد زدن در کورل	(۱-۹)

- ۳۰۴.....آموزش ساخت لوگو رنگی در کورل (۲-۹)
- ۳۰۵.....مراحل انجام کار (۱-۲-۹)
- ۳۱۸.....طراحی کارت ویزیت (۳-۹)
- ۳۲۳.....فصل دهم: چاپ و تنظیمات آن (۱۰)
- ۳۲۷.....لغت و اصطلاحات تخصصی گرافیک (۱۱)

www.ketab.ir